

Expérience utilisateur

Concevoir des expériences plaisantes



Prix
Intra ou Sur-mesure
Nous consulter



Durée
1 jour / 7h



Délai d'accès
Sous 2 mois après
signature de la
convention



Présentiel

ou



Distanciel

La formation a pour objectif de Sensibiliser à l'intégration de la dimension « de plaisir » dans les projets de conception centrée utilisateur.

Objectifs pédagogiques

À l'issue de la formation les participants seront en capacité de :

- Comprendre la notion de plaisir et comment elle se distingue des autres notions de valence positive
- Différencier chaque type de plaisirs existants dans une expérience
- Élaborer une méthodologie pour intégrer la dimension du « plaisir » dans une démarche de conception centrée utilisateur

Contenu de la formation

La formation introduit des concepts théoriques et des cas pratiques autour des sujets suivants :

- Bénéfices et enjeux de la conception pour le plaisir;
- Comprendre ce qu'est le plaisir et son rôle dans l'expérience utilisateur;
- Les différents types de plaisirs et leurs périmètres d'action dans la conception centrée utilisateur,
- Modèles sur lesquels repose la conception pour chaque type de plaisir.

Niveau initial

Public concerné

Toute personnes travaillant sur des projets de conception ou dans le secteur de l'innovation.

Pré-requis

Avoir une connaissance de la conception centrée utilisateur ou avoir suivi le module d'acculturation à l'UX.

Points fort

- La formation s'appuie sur un travail de recherche et une méthodologie mise en application au sein de l'entreprise.

Évaluation

Les méthodes d'évaluations utilisées au cours de la formation sont :

- Quizz
- Mise en situation
- Étude de cas